

Sehr geehrte Podcast-Passagiere, bitte bringen Sie Ihre Mundwinkel in eine waagerechte Position und stellen Sie das Lachen ein, denn wir landen jetzt auf dem Boden der Tatsachen.

Ernste und bedrückende Themen, dramatische und emotionale Geschichten reißen uns doch viel mehr mit als fröhliches Miteinander.

Ich meine, stellt euch mal vor, in Game of Thrones ginge alles gut aus.

Das wäre ein nette Nachbarn.

Messer dient nur zum Kuchen schneiden und vor das Wort Hochzeit müsste man keine Farbe setzen.

Das wäre ja alles schön und gut, aber es wäre auch ziemlich langweilig.

Oder Gewalt, Verrat, Verzweiflung, das sind die Gewürze, die Geschichten so fesselnd machen.

Natürlich auch in Videospiele und wir wollen heute darüber sprechen, woran das liegt.

In der Welt gibt es doch eigentlich schon genügend bedrückende Themen.

Warum setzen wir uns auch noch in Spielen?

Ich bin freiwillig so gerne damit auseinander.

Beim Erklärungsversuch hilft uns nun eine Psychologin, die nicht nur ebenfalls Spiele liebt, sondern auch psychologische Beratungen anbietet für Content-Creator und E-Sportler.

Herzlich willkommen, Julina Behring.

Hallo, es freut mich sehr, da zu sein.

Ja, sehr schön, dass du da bist.

Ebenfalls mit dabei ist natürlich die stets bedrückende und ernste, Geraldine Hohmann.

Hallo, jetzt bin ich viel zu gut drauf.

Ich komm noch mal neu rein.

Hallo.

Ja, genau, bringt die bedrückende und ernste, Geraldine, noch mal kurz rein.

Nein, das ist wunderbar, denn es ist ja, wir wollen ja hier nicht in Bedrückung versinken bei diesem Thema, sondern im Gegenteil, wir lieben ja auch lustige Geschichten.

Wir alle lieben Manchee-Einen, wir alle lieben Parodien und Co., aber irgendwie sind es dann doch immer

die ernstesten, in Anführungszeichen Erwachsenen.

Da reden wir gleich drüber, was es überhaupt bedeutet, ob das überhaupt stimmt oder dass so ernste und bedrückende Sachen immer erwachsen sind.

Am Ende sind es dann doch die Geschichten, die wir am meisten auch weiter erzählen, wo wir hinterher am meisten, zumindest geht es mir, so sagen, wow, das hat mich jetzt aber beeindruckt.

Bevor wir in die Diskussion einsteigen, woran das liegt und ob ich da einzig bin, dem es so geht, gibt es jetzt aber noch ein kurzes Wort von unserem Sponsor.

Diese Folge über düsteren, emotionale Spiele-Stories wird euch präsentiert von Final Fantasy XVI, in dem neuen großen Actionkracher für die PlayStation 5.

Final Fantasy schlägt nämlich in seinem neuesten Teil einem überraschend finsternen Ton an und präsentiert euch erstmals ein atmosphärisches Dark Fantasy-Setting.

Über das Land von Valistea bricht die Dämmerung herein und der Äther, die Grundlage von Magie und Leben, droht zu versiegen.

Eine Feule breitet sich aus und macht das Land zunehmend unbewohnbar.

Der Kampf um die letzten Strahlen des kristallinen Lichts nimmt immer verzweifeltare Züge an.

Final Fantasy XVI könnt ihr seit dem 22. Juni auf der PS5 spielen.

[Transcript] GameStar Podcast / Morbide Faszination: Warum wir düstere Spiele lieben

Es bietet euch eine emotionale Geschichte, wuchtige Actionkämpfe und eine düstere Game of Thrones-Atmosphäre.

Mehr Infos und einen Link zu Final Fantasy XVI findet ihr natürlich in den Show-Notes.

So, und jetzt kommen wir zu unserer Diskussion über düstere, erwachsene, bedrückende Stories und Settings.

Jonina, kannst du diese Faszination und diesen Reiz nachvollziehen? Spielst du auch selbst gerne so düstere und bedrückende Sachen?

Definitiv, also ich kann da super nachvollziehen. Deswegen habe ich mich auch mega gefreut, hier zu sein,

weil ich damit total relaten kann. Ich spiele nicht nur gerne düstere Spiele, ich schaue auch gerne sehr düstere, abgefagte, dystopische Serien und Anime.

Von daher ist das genau mein Meteor hier.

Es ist natürlich aus persönlicher Sicht für mich spannend, aber natürlich auch aus fachlicher Sicht ein interessantes Thema,

weil es wirkt ja auf den ersten Blick erst mal so ein bisschen constraintuitiv, dass man sagt, okay, warum tun wir das uns in unserer Freiheit so an mit so düstere Sachen?

Aber es lohnt sich tatsächlich, da hinzugucken. Ich finde es spannend, was ich da auch schon herausgefunden habe.

Ja, sehr, sehr cool. Geraldine, wie düster bist du denn so drauf, normalerweise?

Das weißt du ganz genau, Micha. Du tust zwar immer so, als wüsstest du nichts über mich, aber ich habe tatsächlich in Vorbereitung auf diesen Podcast nochmal meine Liste angeschaut mit meinen 25 Lieblingsspielen.

Da hatten wir ja einen Podcast zugemacht für GameStar Plus.

Und ich habe mir diese Liste nochmal angeschaut und festgestellt, zwei Drittel auf dieser Liste sind eigentlich extrem düstere Spiele.

Und der Rest, der übrig ist, sind Spiele, die nur auf den ersten Blick nicht düster sind, aber auf den zweiten Blick verdammt düster, z.B. die Sims 2 für den Nintendo DS, ist viel düsterer, als man glauben mag.

Also ja, ich bin ja nicht nur richtig großer Horror-Fan.

Und gerade Horror geht ja auch oft in eine sehr emotionale und nicht nur optisch düstere Richtung, sondern auch psychologisch düstere Richtung, aber eben auch generell von düsteren Themen.

Und Dark Fantasy Settings natürlich.

Ja, ich auch. Ich habe auch, also wie ich vorhin gesagt habe, es sind oft auch diese Geschichten, von denen man dann auch gerne erzählt.

Wir haben neulich erst einen Talk aufgenommen über Storytelling.

Wie eine coole Geschichte eigentlich für uns aufgebaut sein muss.

Und wo ich den vorbereitet habe und wo ich so eine Liste runtergeschrieben habe, der Spiele über dich unbedingt drehen möchte, habe ich mir diese Angeschaltung gedacht.

Wow, okay, was stimmt mit mir nicht?

Also es sind irgendwie Cyberpunk-Spiele drin, wie ein Citizen Sleeper, wo du ein Mensch bist, der sein Körper verkauft hat an einem Konzern und stattdessen überspielt wurde, quasi sein Geist wurde überspielt in so einen zerfallenden Roboter, der nur von Drogen zusammengehalten wird, die ihm dieser Konzern gibt, damit er gefügig ist und die Arbeit für sie erledigt und der flüchtet dann aber halt

und findet sich auf irgendeiner gestrandeten Raumstation wieder, lernt dort Leute kennen und die haben auch alle persönliche Schicksale, weil es natürlich wie dieses Cyberpunk-Setting ist und ist natürlich alles auch, ich sag mal, wenig erbaulich, was man dort erfährt.

Dann gibt es irgendwie den einsamen Werftarbeiter, der für ein junges Mädchen sorgt, wo man erst denkt, es ist seine Tochter, aber da steckt mehr dahinter, wo er die eigentlich herhat und wie die zueinander gefunden haben.

Und eigentlich wollen sie nur hier weg, aber sie können nicht, sie verdienen zu wenig, sie hausen irgendeiner windschiefen Baracke, beziehungsweise nicht wind, weil es eine Raumstation ist, aber ihr wisst, was ich meine.

Und laut das solche Sachen, also all das gibt noch ganz viel mehr Beispiele.

Es sind immer die Spiele, wo ich sage, boah, was für eine tolle Story.

Jolina, was ist es? Also kann man sagen, dass solche belastende Situationen auch in Spielen einfach mehr Eindruck auf uns hinterlassen in irgendeiner Art und Weise?

Es gibt tatsächlich sehr viele Faktoren, die da mit rein spielen und eine Rolle spielen.

Es wird tatsächlich auch noch viel dazu geforscht, welchen Sinn dieses Interesse an so dunklen Medien haben und was für uns eigentlich ein Vorteil davon ist, wenn wir uns Gewalt verraten, leiden und so weiter anschauen.

Aber die Forschung ist sich mittlerweile relativ sicher, dass es auch einen evolutionären Vorteil bringen kann, sich mit Horoschen nacheinanderzusetzen tatsächlich.

Und wenn man schon, wenn ich schon mal so ein paar Schmanker einwerfen darf, es gibt so ein paar Konstrukte, die eine Rolle spielen.

Es hat irgendwie viel mit unserem Kontrollbedürfnis zu tun.

Das heißt, die haben grundsätzlich das Bedürfnis zu verstehen, was passiert und Kontrolle über unser Schicksal zu haben.

Es hat natürlich auch neuropsychologische Informationsverarbeitungsprozesse, spielen da eine Rolle, soziale Prozesse spielen eine Rolle.

Und ein besonderes Zentrum der psychologischen Verständnis, das für das Konsumieren von Dunklen halten, sei es News, Filme, Dark Tourismus oder Videospiele, ist tatsächlich ein Konstrukt, das sich Morbide Neugier nennt.

Das klingt spannend. Dark Tourismus muss ich daran denken,

Leute, die auch irgendwie in Katastrophengebiete fahren oder sich Chernobyl angeschaut haben oder sowas.

Ja, Morbide Neugier, ich glaube, das ist ein sehr interessantes Schlagwort.

Was ich mich gefragt habe, ist, ob man die Faszinationen damit auch vergleichen kann.

Also, angefangen von der Faszinationen, The Last of Us,

über die Faszinationen gerne Horrorfilme zu gucken,

bis hin zu der Faszination, gerne Achterbahn zu fahren.

Ob das alles so ein bisschen eine Gefühlsfamilie ist von der Faszination her, dass man sich gerne in kontrollierten Umgebungen quasi negativen Gefühlen aussetzt und dadurch dann ja auch die eigene Realität wieder anders zu schätzen weiß, auf eine Art.

Ja, total. Also, das ist ein ganz, ganz, ganz wichtiger Faktor.

Also, weil gerade dieses Setting, wo wir wissen, hey, das ist nicht die wirkliche Realität, sondern es ist irgendwie so ein geschützter Rahmen und ein Medium,

irgendwas, wo ich generell eigentlich sicher bin,
das ermöglicht uns tatsächlich so ein bisschen aus der Komfortsein rauszugehen
und uns auf eine konstruktive Art und Weise mit Themen und Inhalten auseinanderzusetzen,
als wenn wir selber wirklich in Gefahr werden.

Mhm.

Gut, stimmt, das ist ja nicht echt.

Das ist das auch die Erklärung dafür, dass ich,
sagen wir mal, ich schau die Abendnachrichten oder noch schlimmer auf Twitter.
Ich verbringe irgendwie fünf Minuten auf Twitter und denke mir, oh mein Gott,
was ist mit der Menschheit los?

Jetzt würde ich ja eigentlich intuitiv sagen, danach brauche ich doch mal am Abend,
wenn ich meinen Spielerechner anmache, irgendwas Erfreuliches, irgendwas Nettes.
Und ich meine, wir sehen ja auch zum Beispiel den Trend zu den Cozy Games,
die ja eher halt so was sein sollen. Einfach fröhliche, freundliche,
meistens weitgehend konfliktfreie Spiele.

Aber trotzdem, woran liegt es dann, dass ich sage, okay,
jetzt habe ich es mir in der echten Welt gerade schon richtig gegeben
mit schlechten Nachrichten und irgendwie komischen Tweets.

Jetzt gebe ich es mir in einem Spiel nochmal.

Jetzt spiele ich nochmal ein irgendwie Last of Us,
wo ich halt in so eine zerstörte hoffnungslose Welt reingeworfen werde.

Jetzt spiele ich irgendwie in Cyberpunk 2077,
was ich ja auch mit solchen existenziellen Fragen auseinandersetzt.

Wo endet der Mensch? Wo beginnt die Maschine?

Was ist, wenn man beides verschmilzt?

Was ist überhaupt ein Leben wert in dieser Welt,
wo die Reichen in ihren Wolkenkratzern feiern
und die Armen irgendwie unten am Boden sich irgendwie zusammenfegen,
was sie noch an Überresten kriegen können?

Also, warum mache ich das dann?

Das ist eine sehr spannende Frage.

Und es gibt natürlich keine pauschale Antwort darauf.

Und ich glaube, gerade, du hast ja schon gesagt,
es gibt auch so einen gewissen Reiz dazu hin,
sich eher mit, ich sag mal, harmlosen oder angenehmen Medien auseinandersetzen,
wie zum Beispiel Cozy Games, irgendwelche Soaps,
Doku, Reality Kram und so weiter, ne?

Das ist ganz klar, also das erfüllt unser Bedürfnis,
einfach so ein bisschen Spaß zu haben und einfach uns bei Laune zu halten.

Gerade wenn wir das Gefühl haben,
oh, die Welt ist gerade irgendwie nicht bewältigbar
oder nicht so richtig angenehm zum Erleben, sag ich jetzt mal.
Gleichzeitig ist eine andere Art und Weise damit umzugehen,
mit diesen ganzen Anforderungen,

sich dem in einem kontrollierten Rahmen eben zu stellen und zu gucken, okay.

Ich sehe da irgendwie parallel zu, in dem Spiel zum Beispiel, zu der echten Welt, aber hier kann ich was machen.

In der echten Welt wirkt irgendwie alles viel unkontrollierbar, viel größer, viel wilder.

In dem Spiel habe ich das Gefühl, hey, das ist so wie eine Situation in der echten Welt, aber hier kann ich damit irgendwie umgehen.

Hier gibt es eine Möglichkeit, hier gibt es eine Lösung.

Und das ist auch ein gewisser Reiz,

den sich diese Auseinandersetzung in so einem kontrollierten Rahmen mit dem Medien eben auch hat.

Aber ist es nicht manchmal auch gerade in Spielen, ist es nicht noch eindrucksvoller,

wenn ich diese Option, es zum besseren zu wenden, gar nicht habe.

Also mir fallen so viele Beispiele dafür ein,

wie in einem Final Fantasy VI,

etwa wo es diese berühmte Szene ja gibt,

wo du in diese zerbrochene Welt reißt,

oder wie auch immer, sie heißt im Namen vergessen,

und den bösen Kaiser aufhalten soll.

So du schaffst es auch und dann stellt sich raus,

dass eigentlich gar nicht der Kaiser das ultimative Böse ist, sondern sein Hofner Kevkar, der dann die Welt zerstört.

Also er zerreißt Kontinente, die Menschen sterben.

Es ist einfach so eine Szene, wo du genau weißt,

okay, es gibt kein Zurück.

Wir können irgendwie jetzt versuchen zu retten,

was noch zu retten ist,

aber die Welt ist hinüber in der Final Fantasy VI spielt.

Ich kriege Gänsehaut, wenn ich daran denke, auch an diese Szene.

Das ist ja eher dann nicht unbedingt dieses Kontrollbedürfnis,

weil an der Stelle kann ich ja nicht sagen,

okay, ich kann es noch retten, oder sowas.

Es ist ja dann nicht mehr zu retten.

Oder spielt da dann schon wieder die morbide Neugier rein,

einfach zu sagen, jetzt will ich aber sehen, wie kaputt alles ist.

Also es ist trotzdem noch unser Kontrollbedürfnis,

tatsächlich aber nicht wahr in dem Sinne,

dass wir das Schicksal verändern können,

sondern dass wir auch was vorbereitet sind.

Es geht ganz, ganz viel um Vorbereitung und also das Bedürfnis.

Das heißt auch Kontrolle und Orientierung nach so einer Theorie.

Das heißt, es gibt uns einfach Orientierung.

Wir wissen, was wir erwarten können.
Wir sind quasi mit dem Worst Case vertraut.
Das ist auch so ein bisschen der eigentliche Hintergedanke,
warum wir manchmal über uns besonders viele negative Sachen angucken,
wie vorzubereiten oder auch negative Gedanken machen,
eigentlich so abzuchecken, hey, was könnte denn das Schlimmste sein,
was irgendwie passiert?
Wenn wir uns da drin verlieren, nicht so gut.
Aber wenn man sich halt gezielt damit so ein bisschen auseinandersetzt
oder in einem sicheren Rahmen guckt, okay,
was ist das Schlimmste, was passieren kann,
dann ist man zumindest schon mal ein bisschen mehr vorbereitet.
Ich muss sagen, bei mir hat das auch richtig viel damit zu tun,
dass ich manchmal einfach, ich weiß nicht,
im Englischen sagt man so having a good cry,
manchmal habe ich auch einfach das Bedürfnis,
mal so wieder so richtig schön loszuweinen,
einfach immer Sachen rauszulassen,
so aufgestauten Frust und aufgestaute Trauer
und irgendwelche Emotionen,
die ich vielleicht irgendwann mal nach hinten geschoben habe,
weil zu viel Stress war oder ich mich damit nicht auseinandersetzen konnte
und dann einfach ich mal wieder so ein richtig schön
unendlich trauriges Spiel spiele
und richtig schön darüber heule
und mich danach einfach befreit fühle
und das Gefühl habe, okay, ich habe gerade wahrscheinlich
irgendwas verarbeitet, wer weiß, was es war,
was ich aus.
Ja, das kann ich sehr gut nachvollziehen.
Das ist, ich finde oder was,
viele Leute auch so ein bisschen so kickt
oder so ist, wenn halt in Videospiele
ältliche Beziehungen dargestellt werden
oder irgendwelche selbstwertbezogenen Themen dargestellt werden
und dann wird irgendwie wer erniedrigt,
dann sagt irgendjemand ja, endlich mal,
dass irgendwie stolz auf die Person ist oder so
und dann fließen die Wasser bei sehr, sehr vielen Leuten, glaube ich.
Und das ist halt auch,
hat auch irgendwie eine Komponente von Emotionsregulation.
Gucken, okay, wie kann ich mit Gefühlen umgehen,
was lösen Spiele in mir aus,
das hat natürlich auch viel mit Identifikation zu tun.

Wo sehe ich mich in dem Spiel oder wie du schon gesagt hast,
vielleicht habe ich da irgendwie unbewusst was verarbeitet.
Vielleicht nehme ich mir einen Spieler auch manchmal aufs Reisen mit,
wo man eigentlich eher vielleicht in den Spiegel guckt
als auf einen anderen Charakter.
Das letzte Spiel, das mich, glaube ich,
richtig berührt hat in der Hinsicht
war Life is Strange.
Weil Life is Strange habe ich ohnehin
in der Zeit gespielt,
als ich so ein bisschen in einem Beziehungschaos war,
so einerseits und andererseits eher, also so ein bisschen auch
emotional angeschlagen und
ich sage jetzt, ich will jetzt nicht spoilern,
ob das Life of Strange passiert,
falls ihr es noch spielen möchtet,
aber du triffst, sagen wir mal,
in dem Spiel passieren gravierende Dinge,
mit denen du nicht rechnest
und die das lieb mit der Figur beeinflussen.
Life is Strange 1, Staffel 1, genau.
Also das alte, als es noch nur Life is Strange war.
Das Einzige sind wir doch ehrlich.
Genau, aber das hat, weiß ich genau,
welche Knöpfe das gedrückt hat,
dass wir dann irgendwie angefangen,
auch so zu übersetzen,
wie es mir gerade geht, was ich so erlebe,
wo die Parallelen sind, wo vielleicht auch nicht und so.
Und deswegen war das für mich damals auch
so eine eindringliche Erfahrung,
aber auch nicht eine, wo ich jetzt sagen würde,
eine Persie gute oder angenehme.
Ich meine, Life is Strange ist ein Klassiker,
da muss man nicht drüber reden.
Das ist natürlich auch ein Spiel,
wo man noch jahrelang danach Leuten sagt,
aber jetzt nicht sagen würde,
das war ein gutes, positives Erlebnis,
aber es war doch irgendwie eines,
was mir was mitgegeben hat.
Weil ich danach auch über mein eigenes Leben reflektiert habe.
Oder dabei eigentlich, beim Spielen selbst.
Das ist, finde ich, schon eine Wirkung,

die Spiele auch noch mehr haben können
als ein Film, gerade durch die Intaktivität.
Also ich finde das auch,
sorry, übrigens, wir unterbrechen gerade,
aber man muss ja so ein bisschen gucken,
in welches Life is Strange,
es gibt ja schon mittlerweile sehr viele.
Ich finde zum Beispiel bei dem letzten Life is Strange,
True Colors, da geht es ja auch ganz viel ums Thema Gefühle.
Das finde ich halt so spannend,
weil ich glaube, was Videospiele auch bei uns auslösen,
ist eben so eine Validierung.
Das heißt, sie sagen uns, die Gefühle, die wir haben,
sind irgendwie valide, sie sind in Ordnung,
sie sind gut zu, wie sie sind, es ist okay,
solche Gefühle zu haben.
Und ich könnte mir vorstellen,
dass das bei auch so ein bisschen zu den Erfahrungen passt,
die du in Life is Strange 1 hattest,
dass es manchmal auch so darum geht,
ja, es ist irgendwie nicht alles gut.
Es ist okay, es muss auch nicht immer alles positiv sein,
allein dieser Fakt, so,
it's okay not to be okay,
sondern das irgendwie auch zu vermitteln und darzustellen,
dass jeder irgendwie auch so sein Päckchen zu tragen hat.
Es ist halt eine Validierung von unseren Lebenserfahrungen,
von unseren Gefühlen.
Und das tut uns in der Regel gut.
Ich glaube, da spielt es aber auch wirklich eine extrem große Rolle.
Das hast du gerade ganz gut auch erkannt,
mich ja, dass man Spiele zu einer bestimmten Zeit
manchmal erleben muss.
Also, dass sie manchmal in einer bestimmten Zeit
im Leben gespielt werden müssen,
damit sie irgendwie eine Resonanz erzeugen in einem.
Und das kann ja eine ganz unterschiedliche sein.
Ich glaube, jeder Mensch, Life is Strange,
ist zum Beispiel, was natürlich super viele Leute gespielt haben,
auch Leute, die sonst nicht so viel spielen,
weil es einfach sehr zugänglich war,
auch für Leute, die sonst vielleicht nicht unbedingt
in der Gaming-Szene drin sind.
Und gleichzeitig wurde es viel empfohlen,

und dadurch ist es, glaube ich, auch viel so aus dieser Gaming-Wagel rausgetreten.

Und ich glaube, jeden Menschen, den du fragst, der Life is Strange 1 gespielt hat, und das irgendwie toll und emotional fand, fanden einen anderen Aspekt davon schwerwiegender als den anderen.

Ich habe eine sehr individuelle Erfahrung emotional mit Life is Strange gemacht. Nicht nur, weil der Ausgang der Geschichte individuell war, sondern einfach weil ein bestimmte Themen mehr berührt haben als andere.

Und ich glaube, dass es Spiele in meinem Leben gibt, die mich total berührt haben, aber die, wenn ich sie ein paar Jahre vorher oder hinterher gespielt habe, nicht das Gleiche in mir ausgelöst hätten, weil sie weniger eine persönliche Verbindung zu mir gehabt hätten.

Ja, das ist, glaube ich, auch dieser Faktor von Identifikation, den ich schon so ein bisschen angeteasert hatte, dass wir uns mit gewissen Themen oder Aspekten oder vielleicht auch manchmal Charakteren in Spielen identifizieren.

Teilweise sind es auch einfach nur Sätze, die Charaktere gesagt haben, wo wir uns irgendwie gesehen und fühlen, und das Gefühl haben, ja, verdammt, so geht es mir irgendwie auch, wo halt eine Identifikation hergestellt wird.

Und das ist Identifikation, das für Videospiele generell ein super, super wichtiges Thema auf so vielen Ebenen,

weil wenn du ein Videospiele hast, wo du eigentlich mit nicht so richtig connecten kannst, wo du nie das Gefühl hast, keine Ahnung, was die da eigentlich machen, sehe ich jetzt überhaupt nicht die Parallele zu mir.

Ich hatte das Gefühl, die sind nicht so sonderlich erfolgreich, sondern eigentlich so wirklich eine Beziehung quasi zwischen Spiel und Spieler entsteht dann,

wenn ein gewisses Identifikationspotenzial ist.
Und das muss nicht immer ein Charakter sein,
aber es können auch einfach nur Themen sein.

Aber so eine Basis
von Themen für Identifikation
zu bieten, das ist extrem wichtig
für Videospiele.

Hat das dann auch mit diesem Erwachsenen
wirken zu tun,
weil wir sagen ja oft, wenn es irgendwie so
bedrückende Themen in einem Spiel gibt,
wenn es Gewalt gibt, so, dann sind das
Erwachsene Spiele.

Und ich hoffe ja, dass Erwachsen sein
für viele Leute nicht nur diese negativen
Seiten hat, also es wäre ja schrecklich,
wenn es so wäre, aber ist das
ein Faktor dieses
Erwachsene, auch vielleicht so ein
Identifikationsfaktor, wie du es gerade
erwähnt hast, dass ich sage, na ja, es sind
gerade, wenn man Erwachsen wird, im Gegensatz
zum Kindesalter, auch da wiederum hoffentlich,
muss man sich halt auch mehr mit ernstern
Dingen auseinandersetzen
mit Tod, mit Trauer, mit Krieg
auf der Welt, während man als Kind
hoffentlich noch einigermaßen
behütet davon aufwächst.

Also es ist auch so ein Identifikationsfaktor,
dass ich sage, okay, als Erwachsener
sind mir auch solche Erwachsenen-Themen
ja. Also

als Erwachsener haben wir
einfach ein differenzierteres Bild
von der Welt, wie du schon gesagt hast.

Wir wissen, dass nicht alles Friede
für heute Heierkuchen ist. Und das ist
glaube ich auch so ein bisschen der Kern
von Erwachsen werden, die kindliche Illusion
abzulegen und ein bisschen mehr zu verstehen,
wie die Welt funktioniert und wo ich da reinpasse.
Manchmal tauchen wir natürlich auch irgendwie
in kleinen Welten ab, die uns das Leid

vergessen lassen. Und den alles zu misst
oder fast alles super ist
unlösbar wie in vielen Cosigames.
Einfach um halt auch so ein bisschen
wieder von diesem kindlichen Illusion,
diesem kindlichen positiven Erleben,
was zurückzubekommen.
Sei es jetzt zum Beispiel was für sich so was
wie Animal Crossing oder so, wo wir einfach
unsere Insel bauen, wobei wir auch da haben
wir irgendwie Schulden und genau,
auch schon wieder schwierig. Aber
langfristig müssen uns halt irgendwie
vielen schwierigen teilweise sogar
unlösbaren Situationen stellen. Und wir
fühlen uns von Medien, die genau das
ist.
Aber es ist ja nicht nur das,
es ist jetzt zum einen, dass diese
Stories Erwachsener wahrgenommen werden.
Was ich aber auch merke, ist, dass
solche Darstellungen auch immer
als Hochwertiger oft wahrgenommen
werden. Also wenn man zum Beispiel
Trailer sieht, jetzt bei großen Shows,
jetzt zuletzt beim Summer Game Fest,
ist es mir zum Beispiel aufgefallen, als
wieder ein neuer Trailer gezeigt wurde
zu diesem Lies of Pete, zu dem Pinocchio
Dark Souls, was natürlich ein super
Trailer war und direkt so, boah mega krass,
oh mein Gott, es sieht so hochwertig aus, es
sieht so düster aus, es sieht so cool aus,
ich muss das spielen. Und gleichzeitig
werden dann irgendwie Sachen gezeigt
werden, die eher so ein bisschen fröhlich
und bunt und einfach gute Laune verbreiten.
Da gibt es halt viel weniger Reaktionen,
das merkt man ja einfach, wenn man sich
zum Beispiel live solche Events anguckt.
Ja, das ist mega komisch, um das noch zu
ergänzen, weil mir geht es ja genauso,
auch wenn ich diesen Story Trailer sehe,
zum Beispiel zu Diablo 4, wo in der Hölle

mit dem Engel, der sie beschützt,
aber für die Leute, die Diablo 4 gespielt
haben, ihr wisst Engels sind jetzt auch
nicht unbedingt die aller nettesten Leute
in diesem Universum. Also oh, wenn ich das
sehe, ich kriege Gänsehaut und sage, boah,
so muss ein Videospiel
Setting sein. Und tatsächlich,
dass bizarrer daran ist, es gibt ja auch
Studien und auch Entwicklerteams, die da
schon drüber gesprochen haben, dass eigentlich
fröhliche und bunte Darstellungen
ein viel größeres Publikum anspricht.
Also ein Fortnite zum Beispiel mit seiner
Comic-Grafik, mit seinem bunten, fröhlichen
Look und so, die Bananen, die dann darum
rennen neben Ariana Grande.
Das ist nicht nur natürlich eher
ansprechen für Kinder vielleicht, sondern es
ist generell halt einfach ein Spiel, wo man
sich lieber mit beschäftigt,
weil es so hell und freundlich
ist und trotzdem kommen aber die,
zumindest in unserer Erfahrung,
die stärkeren Reaktionen,
wenn es so ins Düstere geht.
Ist das
erklärbar, Julina, in irgendeiner Form?
Ja, also
es ist halt so ein bisschen spannend,
du hast es ja auch gerade beschrieben,
dieses buntere,
das spricht halt irgendwie eine größere
Masse an, weil
wir einfach der Positives erleben,
will irgendwie jeder auch so ein bisschen
haben. Aber nicht unbedingt jeder
möchte sich
in seiner Freizeit auch mit dunklen Sachen
beschäftigen. Aber die, die es tun,
die profitieren sehr davon, die haben da
eine starke Connection zu,
eine höhere Identifikation.
Da gibt es tatsächlich auch Studien zu,

die gezeigt haben, dass Leute, die zum Beispiel mehr von dieser morbiden Neugier ausgeprägt haben, dass die sich mehr mit solchen Informationen beschäftigen und teilweise auch mehr Informationen sammeln, zum Beispiel in der Covid-Pandemie auch, und sich mehr damit generell beschäftigen. Also es hat teilweise, es hat echt einen evolutionären Vorteil so.

Also bei den beiden Beispielen, die wir gerade angesprochen haben, finde ich das super spannend, so das Gedankenexperiment zu machen, wie es andersrum wäre. Wenn ich mir jetzt zum Beispiel vorstelle, Sie hatten den Trailer zu Diablo 4 gezeigt, aber es wäre eben nicht dieses düstere Diablo 4-Setting gewesen, sondern es wäre Diablo gewesen, exakt das gleiche Spiel, exakt die gleiche Mechanik, genauso tolles Treffer-Feedback und so, aber nur im Cool-Level.

Es hat einen anderen Effekt einfach gehabt auf die Leute, genauso Lies of P, wenn Sie genau den Trailer gezeigt hätten, genau das gleiche Gameplay, genau die gleichen guten tolle Grafik und so weiter, aber halt nicht in diesem düsteren Dark Fantasy Pinocchio-Setting, sondern einfach Pinocchio, so Disney Pinocchio.

Und es hätte einfach eine komplett andere, einen komplett anderen Effekt auf die Leute gehabt und hätte glaube ich tendenziell weniger hochwertig gewirkt, sondern mehr so ein bisschen nach, ah das will irgendwie die Massen ansprechen oder das will irgendwie Kinder ansprechen oder so.

Ich glaube, das geht in eine ähnliche Richtung wie das, was wir bei Elden Ring besprochen hatten, dass einfach solche so, ich meine, düsteren Settings, Elden Ring ist ja jetzt nicht unbedingt überall

finster und dunkel, so ist es nicht gemeint, aber es ist halt eine postapokalyptische Welt. Sie ist zerstört, es lebt nur noch sehr wenig und es ist alles sehr trist und trostlos, dass das einem Setting und auch einer Story, jetzt hat Elden Ring nicht so viel zusammenhängende Story oder man muss es sich selber suchen, aber ihr wisst, was ich meine, dass das dem ganzen mehr Gravitas gibt. Also einfach mehr Bedeutung, mehr Schwere. Du hast, also zumindest, ich hätte intuitiv immer bei irgendwas, was so in einem fröhlichen, hellen Ton gehalten ist, habe ich immer das Gefühl, es ist halt leicht. Es gibt eine gewisse Leichtigkeit, da muss es nicht in die Tiefe gehen, da geht es nicht um die menschlichen Abgründe oder so was, sondern es ist halt einfach, vielleicht cooles Gameplay, coole Action, schöne Animationen. Gibt es ja genügend Beispiele auch dafür, wo halt irgendwie so bunte Spiele sich einfach super spielen und einfach super sind, um einen Abend lang mal abzuschalten. Aber wenn es halt dann so düst, da ist eigentlich, okay, da steckt mehr dahinter. Da steckt eine Tiefe drin, die ich wissen möchte, ob es dann so ist, auch da wieder vielleicht nicht immer. Das hängt dann darauf davon ab, wie gut dann die Autorinnen und Autoren waren, die an dem Spiel gearbeitet haben, aber es ist so, der da für mich entsteht bei solchen Sachen. Ja, ich glaube, es macht halt einfach ein differenzierteres Bild von der Realität, die da eben dargestellt wird. Also, ich glaube so

düsterische Spiele, die spielen
noch mehr mit Licht und Schatten.

Es gibt hier sehr viel
Böses, es gibt aber auch so ein bisschen
Hoffnung, es gibt so ein bisschen,
manchmal ist es auch sehr, sehr düster und
es gibt nur wirklich nur so witzige
Hoffnung und Licht.

Es ist ein Spiel aus verschiedenen
Informationen.

Und bei sehr leichten Spielen, wie du sie
genannt hast, da braucht es jetzt nicht
so viel Schatten.

Da wird meistens nicht so viel Schatten
dargestellt. Dadurch wirkt es vielleicht
ein bisschen monotoner oder vielleicht
ein bisschen einfacher, ein bisschen
nicht so reizvoll, weil es
ein bisschen
einen Geschmack nur hat.

Ich glaube, das geht aber auch echt in die
andere Richtung. Also ich glaube, dass es
generell Medien, die
sehr oft dieses düstere Thema
setzen und sich nicht irgendwie Gedanken
darüber machen, wie sie das noch würzen
können mit irgendwas oder wie sie überhaupt
so hoch und tiefs darstellen können. Also
was zum Beispiel für mich, dass das generell
beste Beispiel dafür ist,
sind Mittelalter-Settings.

Weil so oft gesagt wird mittlerweile,
Mittelalter-Settings müssen
düster sein, weil sonst sind sie nicht
realistisch und hochwertig und spannend.

Und die düsterer es ist, desto mehr
Mittelalter. Und ja, natürlich
sind düstere Themen ein super großes
Thema im Mittelalter gewesen.

Aber vielleicht haben auch nicht alle Menschen, die
im Mittelalter gelebt haben, gesagt, oh, wir leben
schon in düsteren Zeiten. Das ist ja
erst eine Nachbetrachtung, die auch zum
Teil entstanden ist. Natürlich gab es

Themen, die auch für die Leute super aktuell waren und Teil ihres Alltags waren, wie Krankheit und Bedrohung von außen und so weiter. Aber das ist ja nur ein Betrachtungswinkel auf das Leben im Mittelalter. Das Leben im Mittelalter hat ja noch so viele andere Faktoren, die auch heller und positiver sind. Und manche Spiele neigen dazu gerade dieses Mittelalter-Thema so sehr, als negative zu ziehen und einfach keine Varianz da mehr drin zu haben. Und dann wird es für mich weniger spannend und nachvollziehbar. Ich glaube, das ist auch Zeitgeist. So ein bisschen, und zwar unter anderem und vor allem wegen Game of Thrones. Weil Game of Thrones natürlich in so einem es ist ja jetzt nicht reines Mittelalter, sondern es hat Fantasy-Elemente, aber uns in so ein Setting entführt hat, wo wir erst mal denken, okay, das ist halt so die typische Mittelalter-Welt, aber am Ende geht es doch bestimmt gut aus. Am Ende wird doch dann irgendwie dann heiraten die und alle leben und irgendjemand wird das Ganze schon zum Besseren wenden in dieser Welt und in dem, was da stattfindet. Und Game of Thrones ist halt sehr gut darin immer dann, wenn du denkst, okay, jetzt ist die der Funke einer Hoffnung da, wie du es gerade so schön gesagt hast, das Ganze zum Besseren zu wenden, immer dann gibt es dir richtig auf die Fresse und baut irgendwas ein, dass du sagst, okay, jetzt verliere ich meinen Glauben an alle in dieser Welt.

Es sterben Leute, wo du niemals mitgerechnet, wie können die ein Hauptcharakter sterben lassen an der Stelle?
Es wird gefoltet oder können sie doch nicht machen. Es gibt Intrigen.
Es gibt Leute, die sich bewusst entscheiden zur Unmoral.
Also irgendwie das zum eigenen Vorteil etwas zu tun, was viele anderen, vielen anderen schrecklich schadet, also nicht das Greater Good wie die Vulkania oder sowas, sondern ich mache hier das zu meinem eigenen Vorteil.
Und was alle anderen dann irgendwie dazu sagen und wie sie drunter leiden, ist mir doch egal.
Also Game of Thrones war halt mega konsequent darin dieses Mittelalter-Setting auf eine richtig, richtig gute Art und Weise auf diese dunkle Seite zu ziehen.
Und ich glaube, das kam damals auch zu einem guten Zeitpunkt, wo wir auch vielleicht auch sowas gewartet haben. Ich muss selber sagen, ich habe jetzt Game of Thrones gar nicht so viel geschaut, aber natürlich auch schon viel drüber geredet und die Bücher ein bisschen angefangen zu lesen, zumindest.
Und ich kann es nachvollziehen, weil gerade das gab dieser Geschichte und gibt dieser Geschichte halt Reichenbarkeit, dass du denkst, okay, ein fröhliches Setting ist mir doch klar, was passiert, in der Theorie klar, was passiert.
Auch wenn es Konflikte gibt, ja, dann ist es zwischendurch, wie nimmt Disney Film, dann reden die zwischendurch nicht mehr miteinander, dann streiten sie mal und dann ist Gewitter und alle sind sauer und sie gehen in entgegengesetzte Richtungen, aber ich weiß doch, dass es am Ende alles gut wird.

Ich weiß doch, dass sie am Ende wieder zusammenkommen
und wieder miteinander reden
und ELSA gemeinsam wieder im Schloss.

Ja, ich habe Frozen gesehen.

Und

bei einem Game of Thrones oder bei anderen düsteren
Settings weiß ich das nicht.

Aber es kann halt immer, es kann halt immer
sein, auch dann, wenn ich irgendwie
eine Funken-Sympathie gerade entwickle
für einen Charakter, entweder stirbt er
oder er tut irgendwas.

Nein, wieso? Warum du?

Und

das ist vielleicht auch nochmal so
eine ganz eigene Art von Suspense,
wenn man sich so eine Geschichte anschaut,
wirklich dann
dieses Gefühl zu haben,
es kann alles passieren.

Ich bin hier nicht sicher,
oder ich kann mich nicht darauf ausruhen,
zu wissen, wie dieses Universum funktioniert
oder

wie die Kräfte des Guten irgendwie es zum
besseren wenden, sondern oh mein Gott,
was machen Sie in der nächsten Folge
wieder für ein Krankemist?

Das ist super.

Das ist auch, glaube ich, ein ganz, ganz wichtiger
Faktor. Also das heißt,

wenn man nicht genau weiß, was noch
irgendwie passieren kann, dann bieten
diese Situation noch ein gewisses Lernpotenzial.

Sie bieten einen gewissen Reiz, wo ich weiß,
okay, da kann ich Neues erfahren.

Und grundsätzlich ist unser System
so aufgebaut, dass es eher neugierig

ist. Das heißt, es ist wichtig
für uns evolutionär, neue Reize wahrzunehmen
und die irgendwie zu verarbeiten.

Und wenn wir halt schon wissen,
so ja, wir wissen das schon, was da
passiert, die kommen am Ende wieder zusammen,

die Freude vor der Eierkuchen sind
alle zusammen und freundlich und feine
Party und so, dann haben
wir da keinen Lernpotenzial, dann haben wir da
nichts, wo wir quasi von Benefitten
können. Aber wenn wir halt nicht wissen,
was passiert, dann sagt unser System,
ah, guck mal, muss es ja rausfinden.
Es ist spannend, es ist relevant.
Wir wollen irgendwie wissen,
was da passiert, um uns, ja,
um die Situation zu verstehen.
Das geht ja aber auch zum Teil viel
subtiler als zum Beispiel in Game of Thrones.
Das hat ja komplett auf die Spitze getrieben,
ob man jetzt sagt, dass es Mittelalter ist oder nicht.
Aber natürlich geht es in die Richtung,
dass sie gesagt haben, wir gehen komplett auf
dieses düster Todkrieg, alles ist furchtbar.
Und man kann sich,
wenn man sich auf irgendwas verlassen kann, dann
darauf, dass alles furchtbar ist am Ende.
Und was ich zum Beispiel finde,
was das viel subtiler gemacht hat,
ist Pentiment.
Pentiment hat genau diesen Effekt, den du
gerade erklärt hast, eigentlich hinbekommen,
dass man sich nicht sicher sein konnte,
dass das Ende passiert.
Und immer diesen Funken Neugierde hatte.
Und immer dieses Potenzial,
dass es irgendwie noch anders ausgeht.
Weil man nicht wusste, ist das eine Geschichte,
die gut oder schlecht ausgeht.
Gibt es da überhaupt wirklich gut oder schlecht?
Weil das alles so eine ganz große Grauzone war.
Und trotzdem hat es das hinbekommen,
dieses Mittelalter-Setting,
ja sogar relativ historisch korrekt,
darzustellen auf eine Art,
dass es eben Licht und Schatten hatte.
Natürlich war vieles furchtbar in Pentiment.
Die Lebensumständen, aber auch von Menschen,
die mächtiger waren als sie,

wurden unendlich unfair behandelt vom Leben.
Aber eben auch von anderen Menschen,
die einfach mehr Geld oder mehr Einfluss hatten.
Und das ganze war teilweise wirklich furchtbar.
Da sind auch Menschen gestorben,
die einem am Herzen lagen,
zu Unrecht gestorben und so weiter.
Und trotzdem hat es das geschafft,
auch diese subtilen, schönen Alltagsmomente
unendlich gut darzustellen.
Also einfach mal mit seinem Charakter
irgendwo in der Sonne zu sitzen
und zu teilen und einfach zu denken,
ja, doch heute ist ein super schöner Tag.
Wir sitzen hier in der Sonne und teilen uns Suppe.
Wir sind Freunde.
Das Leben hat schöne Momente.
Und das meine ich mit diesem,
ich kann mir nicht vorstellen,
dass zum Beispiel Charaktere im Mittelalter
immer so wahnsinnig elend sein müssen
zu 100 Prozent an ihrem Tag,
damit man denkt, ja, das ist realistisches Mittelalter.
Nee, auch das Mittelalter hatte seine hellen Momente.
Gibt das Sinn?
Ja, absolut.
Der Endement ist ja zugleich
meisterlich darin,
der immer, wenn du eine der gravierenderen Entscheidungen
in diesem Spiel triffst,
zu sagen, ah, so hast du das entschieden.
Ja, das war wohl nichts.
Und es ist aber dann,
es ist egal, wie man sich entscheidet,
es ist immer irgendwie so, hm.
Okay, oh, das war dann die Lösung dieses Falls für dich.
Ja, Kumpel,
läuft nicht so gut gerade für dich.
Also es
ist auch nicht zimperlich,
sehr konsequent.
Woran ich immer denken muss,
wenn wir über düstere Settings sprechen
oder auch düstere und dramatische Geschichten,

ist Star Wars,
weil ich immer an Star Wars denken muss
und aber in Star Wars,
insbesondere die Order 66.
Also wenn die Jedi ausgelöscht werden
auf Anweisung des frisch gebackenen Imperators.
Eigentlich in Episode 3,
also im 3.
der Prequel-Filme.
Es gab natürlich auch schon
die Zerstörung von Alderaan
durch den Todesstern und so,
wo man eigentlich auch hätte sagen können,
hätte ich jetzt nicht erwartet
in so einem Märchenfilm, in so einem Space-Märchen,
dass sie einen kompletten Planeten in die Luft jagen,
nur um einer Rebellin irgendwie ein Geständnis abzapressen,
wo irgendwie ihre Geheimbasis liegt.
Also,
das hat damals schon so die Saat gelegt,
aber Order 66
ist für mich so ein
mächtiges Motiv,
weil es
wieder eigentlich die ganze Geschichte der Prequels,
also,
dass die Jedi ja die Helden sind,
dass die bringen dem Universum
das Gute.
Man wusste ja schon, weil es Prequels sind,
dass es nicht gut enden wird,
aber dass dann auch noch diese Clone-Armee,
die ihnen dabei zur Seite steht
und wo man dann später in Clone Wars
auch noch eine Verbindung aufgebaut hat,
diese Charaktere mehr kennengelernt hat,
diese Clone, die ja auch nicht einfach
alle Uniform sind, sondern alle auch ein bisschen
gekommen haben.
Dass man einzelne davon kennengelernt hat mit Namen,
die sie sich selbst gegeben haben
und die über die ganzen Staffeln von Clone Wars hinweg,
die Jedi begleitet haben
und dann am Ende werden sie gegen sie gewendet

und bringen sie alle um.
Ich sah es damals da, also,
nachdem ich diesen Film gesehen habe,
da gab es Clone Wars noch nicht als Serie,
aber der Film hat schon gereicht
und dachte mir, alter, okay, krass.
Also, alleine die Szene,
die Musik in dieser Szene, was da passiert
und ich denke mir, dass bis heute,
wenn das in Spielen wieder aufgegriffen wird,
also in Star Wars Shadow Fallen Order
von Respawn,
es ist ja dann auch am Anfang, bis du ein junger Jedi-Padawan
und dann wird dein Meister
von diesen Clonen
vor deinen Augen umgebracht
und du kannst fliehen und dann halt alles erleben,
was danach so passiert.
Aber das ist so eine Zäsur
in dieser Star Wars Geschichte.
Jetzt sind die Jedi weg.
Dieser Galaxis wird in Finsternis gestürzt
von diesem Moment an.
Ab jetzt regiert hier das Imperium
und unterdrückt alles.
Aber um ehrlich zu sein, ich finde es super.
Also, es ist eigentlich,
wenn es nicht so dark wäre, das zu sagen,
es ist mein Lieblingsmoment
in dieser ganzen Krieg der Sterne Lore.
Und jetzt die Frage, woher kommt das?
Was stimmt mit mir nicht?
Was stimmt mit dir nicht?
Gute Frage.
Also, da gibt es natürlich viel anderer Spaß.
Ja, es ist, glaube ich, einfach
ein Moment gewesen,
vielleicht auch für dich,
wo du überrascht wurdest,
oder was heißt überrascht,
aber du wusstest ja mehr oder weniger,
dass es nicht gut ausgeht,
aber das zu erleben,
zu sehen, okay, wie können sich

Dinge wenden,
ist natürlich schon spannend.
Ich mag das auch total
in Spielen, wenn
Charaktere zum Beispiel
erst ein bisschen als
morally grey
oder vielleicht sogar gut eingeführt werden.
Dann lernst du die aber ein bisschen besser kennen
und merkst, ah, shit.
Der hat irgendwie noch eine ganz andere Seite
und ist irgendwie da,
hat auch viele nicht so gute Dinge getan
und du selber
auch so eine Entscheidung kommen musst,
okay, wie gehe ich jetzt irgendwie damit um
mit diesem Charakter?
Wie bewerte ich denn jetzt?
Weil das ist ja so im Kern der Prozesse.
Wir möchten irgendwie
Reize wahrnehmen und die dann irgendwie
einordnen und bewerten können.
Das ist
sehr viel schwieriger, wenn es halt,
wie wir schon die ganze Zeit gesagt haben,
Licht und Schatten gibt und nicht alles
gut und böse ist,
aber es ist ja eben auch ein bisschen realistischer.
Boah, das finde ich aber auch ein super spannendes Thema,
wie man so
den moralischen Kompass von Charakteren bewertet,
die ein düsteres Thema haben.
Weil das ist was, wo man richtig schwer teilweise
sieht, was ein bösen Charakter
oder ein Charakter mit bösen Motiven
zu
einer absoluten Kultfigur macht
oder zu einer Figur, die
universell gehasst wird.
Also, klar, manchmal ist es eindeutig,
manchmal geht es da um Antihelden, um Leute,
die eigentlich einen guten Kern haben
oder nachvollziehbare Motive,
aber manchmal sind es auch einfach nur Charaktere,

die wirklich komplett überzeichnet
böse sind, aber auf eine Art,
dass sie geliebt werden, als Kultfigur
und so weiter und die Leute sagen,
ah, der wieder, ah, klassisch,
jetzt hat er wieder 30 Leute auf dem Gewissen,
man kennt es. Und dann gibt es aber auch Leute,
die universell gehasst werden dafür
und manchmal kann man, glaube ich, vorher selbst
ganz schwer einschätzen, bevor solche Figuren
groß werden in der Popkultur,
welche Seite sie bekommen werden.
Also, ich hab
eine Theorie dazu, nämlich
eine böse Wicht
oder irgendeine böse Figur
in einem Spiel wird dann besser
und wir werden immer besser, je mehr du über sie weißt
und je mehr du über sie erfährst,
also wenn du eine Figur tiefer geben kannst,
eine Vergangenheit, eine Motivation auch,
die darüber hinausgeht, einfach nur böse
sein zu wollen,
desto nachvollziehbar wird die Figur
vielleicht am Ende und desto mehr
wirst du auch über sie erfahren wollen
und halt genauer wissen wollen,
okay, Jeffrey Roth in Final Fantasy 7,
warum ist der jetzt wirklich so geworden?
Warum bringt er everything um
in dieser Szene, die uns allen niemals
aufgehen wird?
Und wenn man es gut erzählt,
dann finde ich, kann halt auch
ein böse Wicht,
eine richtig starke und faszinierende
und, ja, Jeffrey Roth,
wie ein Held verehrte Figur sein.
Und jetzt, pass auf,
jetzt kommt die bizarre Parallele,
das erinnert mich an True Crime Podcasts.
Weil, wenn wir,
also ich mach das ja selber,
ich höre wahnsinnig gerne so Podcasts an

über echte Verbrechen, echte Serienmörder,
echte schreckliche Menschen,
die ganz schlimme Dinge getan haben.
Aber weil man halt
in diesen Podcasts,
oder auch in Dokus und so, mehr über die erfährt,
also wie sind sie aufgewachsen,
wie sind sie zu dem geworden, was sie jetzt sind
oder was sie dann halt irgendwie
da angerichtet haben,
ich finde das
wahnsinnig faszinierend
und anscheinend geht es ja ganz vielen Leuten,
so weil True Crime
ist eine der erfolgreichsten Podcast-Kategorien,
die es so gibt.
Und ich weiß nicht, gibt es dafür
auch eine Erklärung für diese
Faszination des Bösen,
aber nicht im Sinne von Faszination
selbstböse zu sein,
also selbst irgendwie auch in einem Videospiel
eine böse Rolle einnehmen zu wollen,
weil es ja auch viel so mit Grenzüberschreitung
zu tun hat, oder ich muss mich hier nicht
mehr an Regeln und Gesetze halten,
aber so auch böse Figuren
zu beobachten
und mehr über sie erfahren zu wollen.
Das ist ein Paradebeispiel für morbide Neugier,
was auch sehr viel erforscht wurde
tatsächlich,
weil es geht einfach so ein bisschen
ja auch darum, du hattest ja schon gesagt
in den Podcast-Folgen geht es oft darum,
die Hintergründe der Charaktere
irgendwie auch darzustellen.
Es ist irgendwie unbefriedigend zu wissen,
ja, XY ist passiert,
da wurde eine Bank ausgeraubt,
sondern dieses zu verstehen,
warum haben die Leute das gemacht,
was treibt die Person an,
sondern ist

auch irgendwie für uns ein Grundbedürfnis,
wo wir sagen, hey, ich will verstehen
wie meine Umwelt funktioniert, ich will Leute
einschätzen können, ich will
eine Kausalität haben
in meinem Leben. Ich möchte sagen,
ja, okay, wenn Person X das und das
erlebt hat, dann ist es wahrscheinlich,
dass sie Y tut.
Und das ist für uns sehr, sehr unbefriedigend,
wenn wir einfach gar
keine Antwort
oder gar keine Lösung dafür haben,
dass die Leute sich wie verhalten.
Wir kennen das im Alltag,
wenn wir wenig Informationen haben
über Personen, wir sehen, die machen was
komisch ist, dann spinnen wir uns
unsere eigenen Informationen zusammen.
Dann ist es ja so, dass wir sagen,
ja, das ist bestimmt eine schlechte Person,
der macht das nur, weil er ist X, Y oder Z
oder und führen dann manchmal
auch teilweise Vorurteile mit ins Feld,
um für uns das
irgendwie rein draus zu machen,
warum sich Leute irgendwie verhalten.
Das finde ich auch spannend,
weil das sieht man ja auch an so
Sachen wie Fanart oder Fanfiction,
also alles, was irgendwie
in diesem Raum sich bewegt von, ich möchte
selber eine noch tiefer
Realität für Charaktere erschaffen.
Es gibt ja einfach Charaktere,
die gar nicht so sehr ausgearbeitet
sind, die aber unglaublich eine große
Community haben, die zum Beispiel
Comics dazu machen oder irgendwelche
kleinen Kurzgeschichten zu ihnen schreiben
und irgendwelche fiktiven Hintergründe
noch für sie erfinden, die eigentlich
nicht Kanon sind. Und ich glaube,
das merkt man vor allem, weil Figuren,

die zwar irgendwie in den spannenden Funken haben, aber die nicht besonders ausgearbeitet sind. Also wo ich es ja immer gerne erzähle zum Beispiel bei Undertale. Undertale ist ein Spiel, das tolle Charaktere hat, aber die sind eigentlich alle sehr beschränkt auf einige wenige Eigenschaften, die man über sie weiß und die sind total compelling, da möchte man mehr darüber wissen. Aber es gibt nicht viel mehr, weil Undertale im Kern ein sehr kurzes Spiel ist, auch wenn man es natürlich sehr, sehr oft widerspielen kann und neue Sachen erfährt, aber im Kern kann man nicht viel Zeit mit diesen Charakteren verbringen. Und deswegen ist Undertale ja eines der Spiele, was glaube ich die größte Fanart-Fanfiction-Community der Welt hat. Also darüber müssen wir, ich sage es nochmal Micha, Zwinke hat Zwinke einen eigenen Podcast machen, weil ich kann dir dazu so viel erzählen, du würdest es nicht glauben. Und ich glaube, das passt ganz gut zu dem, was du erklärt hast, Julina, dass die Leute ja immer sagen, sie wollen irgendeine Erklärung oder sie wollen noch mehr nachvollziehen können, warum ein Charakter so ist, wie er ist. Ich werde jetzt sagen, wir machen nie einen Undertale-Podcast, was mich zu einem sympathischen Bösewicht macht. Und dann wird man eine Rückblende sehen, wie ich aufgewachsen bin, dass wir jetzt an diesen Punkt kommen, wo ich dir einen Undertale-Podcast verbiete. Nein, machen wir natürlich. Und ich würde sogar bekräftigen, was du sagst, es gilt nicht nur für Charaktere in Spielen, sondern es gilt für mich auch für Settings. Und auch da wieder, insbesondere für düstere Settings, dass ich sage, hey, ich will mehr wissen darüber. Manchmal erklärt mir

ein Spiel selbst, alleine ja gar nicht
so viel oder zeigt mir nicht so viel
von anderen Teilen der Welt beispielsweise,
in einem Diablo, dieses Diablo-Universum,
was ja mit diesen
mittelalterlichen Apokalypse-Motiven
spielt, wo irgendwie Hölle und
Engel aufeinander treffen
und die Menschen als Spielball
hin und her getreten werden,
wüsste ich gerne mehr drüber.
Würde ich gerne auch mehr in die Tiefe gehen,
einfach weil wieder das gilt, was ich vorhin
schon gesagt habe, zumindest dieses Gefühl,
dass da mehr Tiefe
auch drinstecken kann
und noch mehr Schwere drinstecken kann.
Ich will mehr über andere Ecken
auch dieser Diablo-Welt erfahren, vielleicht.
Oder wo es noch mehr gilt, ist das Dragon Age
Setting, was ja auch so Dark Fantasy ist
und was dir ja auch diese Dark Fantasy
schon in den ersten Minuten
so ins Gesicht drückt, indem es sagt,
okay, du wirst
ein grauer Wächter oder eine graue Wächter
drin und graue Wächter,
das sind übrigens die Typen, die ihr
ganzes Leben lang verzweifelt
gegen die heranstürmende dunkle Brut
kämpfen, bis sie selbst
vom Bösen überwältigt werden
und in einem letzten verzweifelten
Kampf sich stürzen,
bevor sie wahnsinnig werden.
Cool, okay.
Vor allem, wie man ein grauer Wächter
wird. Also sie verschwenden ja auch
keine Zeit, direkt damit einzusteigen,
wie düster das ist, weil
das ist nur ein klitzekleiner Spoiler
direkt für den Anfang, aber das
Ritual, wie man ein grauer Wächter wird,
beinhaltet ja, dass man das Blut

der dunklen Brut trinken muss
und mit sehr großer Wahrscheinlichkeit
dabei stirbt. Und wer nicht stirbt
ist ein grauer Wächter und stirbt irgendwann
später. Herzlichen Glückwunsch!
Ja, und auch der Rest dieses Universums,
die Magier, die
von Dämonen besessen
werden können und dann wahnsinnig
werden und Zerstörung anrichten
und deshalb unterdrückt werden von diesem
Orden der Templar, die so
faschistoide Züge haben und diese Magier
gefangen halten in ihren Türmen
und dann auch dieses, was es ja
oft gibt, auch in so düsteren Universumsen,
genau, das ist glaub ich
deutsch, in so düsteren Universen
diese Ursünde
dieser Welt, dass irgendwann mal
machtgierige Blutmagier
die himmlische
goldene Stadt
betreten wollten. Das war
ihr Ziel, das hieß dort gibt es Schätze,
das ist die, also sozusagen
so ein Himmelsmotiv, das ist das Paradies
und die haben quasi ein
Tor dorthin geöffnet und haben dadurch
diese Stadt besudelt, sie wurde
von der Goldene zur schwarzen Stadt
und war dann der Ausgangspunkt
dieser dunklen Brut und dieser ersten
Versäuchung, die über diese Welt
hereinbrach und ich denke mir
bitte schreibt eine Million Romane
in dieser Welt
ich werde sie essen, ja
weil es ist halt, es ist so
cool, da muss
dazu sagen, leider sind
sowohl die Diablo-Romane als auch die
Dragon Age-Romane
die, zumindest ich kenne nicht gut

ich habe sehr schnell aufgegeben da irgendwie
mehr lesen zu wollen, vielleicht gibt es auch gute, aber die kenne ich nicht
aber
diese,
gerade auch wenn solche
Vorgeschichte haben, wenn du weißt
okay, in diesem Universum steckt noch eine Tiefe
in so einem Diablo-Universum steckt ja
ein Jahrtausende alter Konflikt, genauso
in Dragon Age, ich will da mehr
darüber wissen, wenn es hingegen einfach
ein fröhliches Universum ist, wo die Leute
glücklich im Kreis tanzen
oder einfach nur halt irgendwie bunt
und lustig, das Mario-Universum
zum Beispiel, ich bin ja jetzt
eh nicht der allergrößte Mario-Fan, aber
zum Beispiel diese Mario-Welt
ist mir wurscht, also
ich verstehe warum die tolle ist
und warum das tolle Spiele sind
aber ich will nicht
also ich habe keine Bedürfnisse jetzt irgendwie
die Vorgeschichte der Peach-Dynastie
zu kennen, die das Pilz-Königreich
regiert und was da früher passiert ist
es sei nicht, es gibt eine düstere Vergangenheit
mit Pilzkriegen und Verzeiflungen
und Trägen und solche Sachen
Niloichi's Mansion, hast du Niloichi's Mansion gespielt?
Ja, dann saugt man halt die Geister ein
beim Geister-Sauger
ja, ist nett
ich glaube es hat
ich muss mich erstmal beruhigen
ja, ich überneme mal kurz
ich trege erstmal einen Schluck
ich mach völlig den Rage
nee, aber es ist halt
glaube ich einfach oder warum das halt
irgendwie nicht so reizvoll einfach
ist, wir haben das Gefühl, da gibt's einfach
nichts zu entdecken, was willst du entdecken
wenn der Peach war glücklich

Prinzessin oder dann hatte sie eine Mutter
die war super lieb zu dir, das hat keine
relevanten Reiz, es hat kein Informationsgehalt
der ist sich lohnt für uns
zu entdecken
und das ist eben genau anders bei düsteren Medien
da gibt's eine Informationsgehalt
die wir entdecken wollen, da gibt's Dinge zu verstehen
Dinge zu analysieren
und es ist vollkommen klar
wir werden jetzt wahrscheinlich nicht morgen auffachen
in der Welt von Diablo oder Dragon Age sein
so ne, aber
hoffentlich
aber dieses Verstehen wollen, was passiert
dieses Interesse, das ist was ganz
eine ganz fundamentale Mechanik
keine richtige Rolle, ob das jetzt real ist
oder nicht
sondern das ist wesentlich
niedrigschwelliger
vielmehr basic
in unserer Neurologie-Fahrt
ich hab mich wieder beruhigt
und möchte noch eine Sache sagen
zu zwei Dingen, die du erwähnt hast
mich ja nämlich zum einen
Bioware und zum anderen, was du ja gesagt hast
vor einigen
Themen, die wir hatten
ist zirkelt seitdem in meinem Kopf herum
dass du gesagt hast, dass man ja selbst
manchmal böse Charaktere spielen möchte
das ist ja tatsächlich gar nicht so verbreitet
scheinbar, weil vor zwei Jahren
gab es ja mal den Kommentar von dem
Cinematic Director von Mass Effect
der gesagt hat, dass fast niemand
jemand wirklich Böses
gespielt hat in Mass Effect
und dass er das total enttäuschend findet
weil er sich so viel Mühe mit dem Ende gegeben hat
also das tatsächlich 92% laut ihm
das kann man ja

wahrscheinlich einsehen über die Achievements
aber 92% der
Mass Effect Spielerinnen und Spieler
nicht das schlechte Ende gesehen haben
und das ist eine absurd hohe Zahl
ja, ich aber auch nicht
ich bin ja auch jemand, der in einem Rollenspiel
eher
also mindestens in der Mitte steht
wenn ich dann für das Gute
kämpft, auch in einem Baldur's Gate oder so was
würde ich doch niemals so jemand
chaotisch Böses spielen
der die Bauern, Kinder schubst
und den Drachen unterwirft
oder so was, sondern ich helfe dieser Welt
ich will ja den Leuten Gutes tun
wenn ich ihnen dabei ihre Bauernhäuser ausräume
und irgendwie ihre letzten Münzen klaue
dann ist es ja quasi nur
also das dient ja der Finanzierung
meines heldenhaften
meine heldenhaften Taten
dann das sind ja so kleine Gentlemen
Verbrechen dann in dem Fall
aber ich verstehe schon, also ich verstehe
darüber haben wir auch schon mal vor Uhrzeiten
ein Podcast gemacht, als der Gamestar Podcast
noch ganz frisch und neu war
und dann war es auch ein bisschen
der Reiz
und diese Faszination
auch beispielsweise in einem Tyranny
dem Rollenspiel, wo man ja
auf Seiten des Bösen steht
und ein Land selbst unterdrückt
das von quasi
sauron eingenommen wurde
und man ist so sein Stadthalter
vor Ort
auch das hat seine Faszination
eben wegen dieser Grenzüberschreitung
dass ich halt, oh Gott im echten Leben
kann ich mich einfach

fernab von jeder
Regel, von jeder Moral, von jedem
Gesetz, dass ich selber bin
auch noch, weil ich saurons Stadthalter bin
kann ich mich einfach austoben
sozusagen in dieser Welt
Ja, aber man muss
natürlich auch sagen so, also
ich kam eben gerade auch so ein bisschen drauf
ich glaube, wenn man halt zum Beispiel wie bei Maßeffekt
dann
da hieß es ja, ganz ganz viele Leute haben nicht
die pure böse
also eingewählt, wenn man halt nur
dunkel hat, nur böse
dann ist es halt irgendwie auch wieder
eindimensional, dann ist es ja langweilig
dann ist man immer, ja gut wie soll ich handeln
ja einfach immer das schlechteste was geht
und das ist halt
man möchte halt schon irgendwie
kreative Lösungen finden, selbst wenn man
auf der bösen Seite
steht, man möchte trotzdem irgendwie überlegen
vielleicht gibt es irgendwelche Gründe, die mich dazu bewegen
das so zu machen oder anders
weil wenn man halt einfach nur nach einem ganz strikten
Leitfaden so geht, dann ist es auch wieder langweilig
weil man weiß, wann auch was bei rumkommt
ja
vielleicht bevor wir das Thema
Boshaftigkeit beschließen, noch mein Lieblingsbeispiel
weil ich es immer nennen muss, wenn es irgendwie um Böse sein
in Spielen angeht
aus Star Wars Knights of the Old Republic
wo es die Familienfede gibt, zwischen
zwei ja miteinander verfeindeten
Familien auf dem Planeten, aber ihre
Kinder sind wie Romeo und Julia
ineinander verliebt
und dann kommst du an den Punkt, wo diese beiden Familien
aufeinandertreffen, bewaffnet
auf freiem Feld und sagen
so, jetzt schieß mal's aus

jetzt hier, dein Sohn hat meine Tochter berührt
was, deine Tochter hat meinen Sohn, ja
und jetzt eskalieren wir hier völlig
und dann kommst du dazu als Friedenswächter
als Jedi, der du bist in Knights of the Old Republic
und kannst entweder sagen, ok, jetzt kommen wir mal alle runter
jetzt trinken wir mal allen ein Tee
und dann reden wir darüber
oder du sagst
gut, schießt, Feuer frei
also tut was ihr nicht lassen könnt
ja und wer noch steht, gewinnt
und das ist
das ist einfach
so eine schöne Szene
weil es einem einfach dann so
es ist halt so ein Egal, es ist mir doch egal
wie es in anderen Leuten geht
in dieser Galaxis, Hauptsache
ich hab hier meinen Spaß und dann hast du
noch den Roboter dabei, den HK
47, der dir in jedem Dialog
wo jemand irgendwas sagt
erstmal fragt ob er den Fleischsack wegpusten soll
und
hey, irgendwie lustig
zu diesem Thema mehrere Dimensionen
was ihr angesprochen habt
das Thema woran ich mal tatsächlich
als erstes denken muss, weil ich darüber nachdenke
warum ich gern so düstere oder traurige Spiele mag
ist gar nicht
dass ich so bloße Negativität
gern habe
sondern ein Gefühl, dass ich besonders mag
ist dieses schwer zugreifende
Gefühl von bitter süß
und da gibt es viele Spiele
die total in diese Kerbe schlagen
für mich die genau das haben
also zum Beispiel Undertale
Undertale ist einfach bitter sweet the game
oder zum Beispiel auch eines meiner absolut lieblings
Story Spiele What Remains of Edith Finch

was ja im Kern
eine traurige Geschichte ist
die auch nicht unbedingt positiv ausgeht
aber trotzdem den versöhnlichen Ton
die ganze Zeit dabei hat
und man hat die ganze Zeit so ein ganz schwer zugreifendes
Gefühl von bitter süß
die zelebriert dieses Spiel
das Leben von den Leuten
aber es hat auch eine Dramatik
weil es die ganze Zeit um Tode geht
und auch um Unfähre Tode
und um Tode von Menschen die noch viel länger hätten leben sollen
und es ist die ganze Zeit dieses Hoch und Runter
und selbst am Ende ist man sich nicht sicher
was eigentlich der Ton ist
oder mein absolutes Lieblings Story Spiele
Night in the Woods
das verknüpft ja auch so
wahnsinnig schöne Momente
mit einer unhändlichen Melancholie
und es hilft so Themen wie
alte Freunde wiederfinden
mit Themen wie
ok ich habe meine alten Freunde wiedergefunden
aber sie sind vielleicht nicht mehr so wie ich sie in Erinnerung habe
weil wir irgendwie beide uns verändert haben
und vielleicht nicht mehr ganz an die Freundschaft anknüpfen können
und das sind diese
in Anführungszeichen negativen Gefühle
die mir alles geben
also das ist meine liebste Art von Trauer
die ich in Spielen empfinde
da kann ich total gut mit auch connecten
also mir geht es halt
ging es halt bei Cyberpunk 2077 auch so
das sind wir jetzt quasi wieder beim
Cyberpunk Thema vom Anfang
ich habe das
Spiel geliebt und ich habe
ich finde es auf so vielen Ebenen
also ich habe es natürlich jetzt gespielt
also es irgendwie gepatched wurde, alles gut funktioniert hat
von der Story her fand ich es so faszinierend

weil du hast wirklich so viel Dreck
du hast aber auch irgendwie dieses
Turbo Leben einfach
du hast alles ist wild
es ist wild in negative Richtung
es gibt sehr viel Dreck, es gibt sehr viel
aber auch gleichzeitig faszinierende
Technikmöglichkeiten
ganz viele wilde
Möglichkeiten sich selbst
auch auszudrücken
es gibt
Höhen und Tiefen, es gibt ganz viel
Neonlicht vor allem
und das hat mich auch so fasziniert und mitgenommen
weil ich das Gefühl habe
ja es ist irgendwie
eine düstere Zukunft
irgendwie vielleicht auch eine Zukunft
die gar nicht so unrealistisch ist
in 42 Jahren
Ja, das ist wie
das ist wie einfach unsere Welt
in der wir jetzt schon leben
aber halt den Regler auf Anschlag gedreht
die Reiche noch reicher, die Armen noch ärmer
und dann kippst du Technologie
drüber und schaut einfach wie sie sich
gegenseitig umbringen
also das ist Cyberpunk
aber das ist super, also mir ging es wie dir auch
in Cyberpunk steckt ja nicht nur die Hauptgeschichte
die sich halt viel so mit Lieben
und Tod auseinandersetzt
jetzt ohne auch da zu tief ins Detail
gehen zu wollen, sondern es gibt ja auch viele so kleine
Nebengeschichten, die halt immer wieder auf so
nachdenkliche
nachdenkliche kleine
Suberzählungen
aufmachen, wo du halt sagst ok
woran haben die geforscht
ok, das ist ja interessant, was denn ist das
wirklich gäbe, wie würde ich denn damit umgehen

wenn es das gäbe
würde ich sowas in meinem Leben haben wollen
ist das was, was der Menschheit dient
oder eigentlich niemand dümmer
oder ist es nur eine Schrecklichkeit
also ganz viele so
coole kleine Motive und man sieht da halt auch so ein
gewisses Händchen was CD Projekt hat
auch immer wieder
Quests in seine Spiele einzubauen
die sich halt mit Themen und auch mit Ernsten
und auch mit bedrückenden Themen auseinandersetzen
wie zum Beispiel man muss sie zitieren
wenn man hier einen Podcast macht über bedrückende
Thematiken in Spielen
die Blutiger Baron Quest
auch die darf ich nicht spoilern
es wurde mir verboten vor unserer Aufnahme
weil jemand hier, ich will keine Namen nennen
Geraldine
das Spiel noch nicht gespielt hat
aber die Blutiger Baron Quest
ist halt, ich sage jetzt nicht wie sie endet
ich sage auch nicht konkret wie sie verläuft
aber auch sie setzt sich mit sehr harten
eigentlich sogar real weltlichen
Themen auseinander
übertragen auf ein Fantasy-Setting
das ist etwas was The Witcher
diese Welt eh sehr gut kann
auch da wenn man sich die Witcher Bücher anguckt
die Witcher Serie auch die anderen Spiele
wie sie oft Märchen
nehmen
und die dann verzerren und anreichern
mit
menschlichem Egoismus, menschlicher
Gear, da ist dann gar nicht
der Dämon irgendwie das Böse
oder das Monster, sondern der Mensch
ist das Böse in dieser Welt
der Mensch unterdrückt
Elfen und Zwerge
weil er sie als minderwertige Wesen verachtet

und
genau so ist halt diese
Blutiger Baron Quest eine
die sich auseinandersetzt mit
Trunkenheit, mit häuslicher Gewalt
mit
Vielgeburt, mit Dingen
die wir aus dem realen Leben
leider auch kennen
und trotzdem
ist es ein
was heißt trotzdem gerade deswegen eigentlich
es ist eine wahnsinnig eindrucksvolle
Questkette eigentlich
die auch super in Erinnerung bleibt
und die halt dann auch immer wieder hervorgekramt wird
um sie in Podcast zu zitieren
deswegen muss sich das machen
ich glaube das ist halt genau das was ich vorhin auch schon mit Identifikationen meine
es gibt halt
eine gewisse Übertragbarkeit
selbst wenn es irgendwie super krasse Fantasy Welten sind
mit Monstern oder sonst was
gewisse Parallelen, gewisse Inhalte
sind halt eben irgendwie übertragbar auf unser Leben
und haben deswegen Relevanz
und deswegen
ist es einfach eine schöne oder vielleicht
eine reizvolle Art und Weise sich mit solchen
Themen auseinanderzusetzen
es ist durch dieses
Medium-Videospiel-Film sonst was
weit genug weg um uns nicht direkt zu bedrohen
aber es ist relevant genug
um uns hinzuziehen
jetzt zum Abschluss
möchte ich noch eine fröhliche
Seite dieses Themas aufmachen
um mit euch reden über Humor
aber natürlich schwarzen Humor
weil das Spiel an das ich da immer sofort
denken muss
ist natürlich Fallout
auch da wieder

postapokalyptische Welt, die Welt ist im nuklearen
Feuer untergegangen, überall liegen Leichen
es stehen nur noch Ruinen von Städten
da also
wenn es gut läuft triffst du mal ein paar nette Leute
in diesem Ötland, aber die meisten Leute
sind entweder nicht mehr am Leben
oder Banditen und andere
Furchtbarkeiten die da rum irren
aber was Fallout
sehr clever macht, ist einfach
diese Setting mit einem schwarzen Humor
noch zu würzen
ich würde es wahrscheinlich auch mögen
wenn es einfach nur postapokalyptisch
und hoffnungslos wäre
weil ich einfach so drauf bin
aber dadurch, dass es halt in dem Spiel
nicht nur so diese netten Vaultboy-Piktogramme gibt
wo du dann halt irgendwie
auch ganz schreckliche Trades halt einfach
du mutierst, dann hast du halt den kleinen
Vaultboy mit seinem dritten Arm auf den Brücken
oder so, das ist ja nett gemacht
also nicht nur sowas
aber auch immer wieder witzige Dinge in dem Spiel
wie Mr. Radical
in Fallout New Vegas
Mr. Radical ist jemand, der irgendwo
in dieser Ötland-Welt
einen Strahlenschutzanzug gefunden hat
und sich dann dachte, boah cool
jetzt bin ich unbesiegbar
durch Strahlung
und hat sich dann immer schlimmerer Strahlung
ausgesetzt, im Bewusstsein einfach
das jetzt mit seinem tollen Strahlenschutzanzug
überleben zu können
dass es irgendwann
ihn dahin gerafft hat
und dann findest du sein Tagebuch
wie er halt immer
immer abgedrehtere Sachen mit Strahlung gemacht hat
bis hin zu planen, selber in Isotopen zu baden

mit dem tollen Strahlenschutzanzug
aber irgendwie ja, er hat
irgendwie so ein grummelne Magen und es geht ihm nicht so gut
aber das ist bestimmt nur eine Lebensmittelvergiftung
steht dann in diesem Tagebuch
und ich so, oh mein Gott, was für eine tragische
schlimme Figur
das ist schon irgendwie lustig
und solche Sachen hat Fallout halt an jeder
Ecke
auch wenn ich an dieses ganze Environmental Storytelling denke
dann kommst du halt irgendwie
in ein abgeranztes
zur Hälfte zerstörtes Hotel
und dann sitzt irgendwie ein Skelett
in einem Sessel
umgeben von Kuschartieren
und du fragst dich halt automatisch, wieso
ist diese absurde Szene
inmitten dieser Zerstörung
wie ist das passiert
was war das
das Kopfkino fängt halt dann an
ein bisschen zu rotieren, aber genau das sind die Dinge
die halt dann dieses Fallout Setting auch
einfach so besonders machen
und so liebevoll zum Teil machen
ist denn schwarzer Humor
und so auch Galgenhumor
Julina, ist es auch so
ein
ein erforshtes Phänomen
also diese Verbindung zwischen negativen
Emotionen und Humor
Ja, tatsächlich reden wir in der Psychologie
gar nicht mehr von negativen Emotionen
weil alle Gefühle in einen evolutionären Sinn haben
auch unangenehme Sachen wie Wut
oder Scham
weil wir die brauchen um lebensfähig zu sein
sonst hätte uns die Natur die nicht gegeben
deswegen sagen wir meistens in der Psychologie
eher unangenehme Emotionen statt negativ
wenn wir von solchen sprechen

aber ja, Humor und Lachen ist eben
eine Form zu zeigen, es ist nicht gefährlich
es besteht irgendwie keine Lebensgefahr
aber wir können halt dadurch wieder so ein bisschen
eine Kontrolle darüber bekommen
auch wenn wir zum Beispiel
uns für etwas schämen, dann werden wir rot
wir fangen irgendwie an sich an
sich über uns lustig zu machen oder so
und das ist vielleicht so eine Form von
demidigung die man erst mal erfährt
aber eigentlich sagen die Leute damit hey
du brauchst jetzt nicht aus der Gesellschaft ausgeschlossen
zu werden, wir lachen jetzt einmal drüber
und dann ist wieder gut
es ist eigentlich eine Form zu zeigen
du bist grad nicht in Lebensgefahr
wir wünschen dich dafür nicht
und daher ist dieser schwarze Humor
oder Galgenhumor auch eine Form
für uns zu verarbeiten
für andere Themen geht, dass wir das Gefühl haben
okay hey, ich kann trotzdem damit umgehen
oder ich kann
fühle mich dadurch jetzt nicht bedroht
sondern ich kann es irgendwie mit Humor nehmen
und habe deswegen Kontrolle darüber
das ist spannend
also ich bin großer Fan von schwarzem Humor
mit Ausnahmen
weil manchmal wird er ja auch so als
Comic Relief benutzt
für gewisse Momente
und ich finde dass sie es da manchmal
übertreiben können
dem eigentlich
wie du sagst unangenehmen Gefühlen
nicht genug Raum geben um sich erstmal zu entfalten
also es gibt oft Szenen
in Spielen oder auch Serienfilmen
in denen ich weiß okay
was auch immer ich ja gerade gucke oder konsumiere
neigt dazu gerne mal Comic Relief Jokes
zu machen also irgendwie erst was

unangenehmes aufzubauen
und dann mit einem Witz halt zu pointieren
und manchmal hab ich dann
bin ich richtig paranoid
wenn sich irgendwas Trauriges entfaltet
ich will das gerade kurz fühlen
aber im Hinterkopf denke ich die ganze Zeit
ich hoffe sie machen jetzt keinen Witz
ich bin noch nicht so weit
ich hoffe der Witz kommt erst später
also manchmal kann man es damit auch übertreiben
finde ich
ja lasst mich doch einfach düster sein
an der Stelle
ja es ist halt
eine Balance ne
definitiv also es geht halt natürlich
wenn du halt gerade in diesem emotionalen Zustand bist
dass du damit relate ist
dass da drüber Lachen oder Homo machen
ist ja erstmal ein Bewältigungsmechanismus
der dieses Gefühl hinten
anschiebt oder bzw. so ein bisschen verdrängt
und das ist halt der Fakt
oder der Fakt wo du dann vielleicht
irgendwie merkst
und das stört mich gerade weil ich möchte gerade
diese Emotionen fühlen und jetzt wird die irgendwie weggedrückt
von was anderem
und für manche ist das vielleicht gut
weil sie diese erste Emotion gar nicht spüren wollen
dann gucken sie lieber auf den Comic Relief
und sagen oh gut das wäre das jetzt irgendwie drüber
dass mich jetzt irgendwie traurig zu fühlen
aber wenn man es halt irgendwie spüren möchte
und in diese Emotionen reingehen will
dann kann es natürlich irgendwie stören sein
ja
jetzt die wirklich letzte Frage
weil du auch schon mehrmals
Evolutionpsychologie erwähnt hast
also wie sich unser Gehirn entwickelt hat
welche Schutzmechanismen es entwickelt hat
welche wie auch Emotionen zusammenhängen

mit Schutzmechanismen
Angst ist ja nicht nur dafür da, dass
wir uns ängstlich fühlen
wenn ich mich zu rennt oder vielleicht auf den Baum
ich weiß nicht was man mitmacht wenn Tiger auf mich zu rennt
was ich fragen möchte ist
ist es denn auch so, dass
wenn es ja bedrückende Dinge gibt
und ich sie erlebe
wenn ich irgendwie sehe oh mein Gott da ist jemand
da ist ein Charakter den ich eigentlich mag
und jetzt wird er ermordet
oder es ist irgendwie eine Intrige
gegen jemanden in Gange
wo ich doch eigentlich hoffe
dass ich wollte doch, dass die Königin
dieses Reich friedlich regiert
mit einem Thronrad hintergangen
um sie irgendwie abzusetzen
und so weiter und so fort
ist es auch so, dass mein Gehirn
Evolutionenpsychologisch betrachtet
solche negativen Dinge
auch priorisiert verarbeitet
also das ist halt sagt hey
Moment mal, das ist jetzt, hier passiert doch gerade was schlechtes
es ist was wie tief schlechtes
aber ja trotzdem was schlechtes
in meiner Wahrnehmung beschäftige dich erstmal damit kumpel
lachen und Spaß haben kannst du nachher
wenn wir alle im Feierabend sind
ist das so auch
negative belastende Dinge
eine Priorität bekommen bei uns
in der Verarbeitung?
definitiv, also
grundsätzlich priorisiert unser
gehören negative oder bedrohliche Reize
über attraktive Reize
das ist halt relativ simpel
weil
wenn die Gewichtung nicht so wäre
dann würden wir wahrscheinlich zum Beispiel
einen saftigen Apfel, der über so einer Klippe hängt

das ist dem wahrscheinlich ein Tod bedeutet
und dann werden wir vermutlich alle schon ausgestorben
weil es ist halt eben fürs Überleben
also da kommen wir wieder mit Evolution
für das Überleben unserer Spezies wichtig
lebensbedrohliche Sachen zu vermeiden
oder wichtiger die zu vermeiden
als schöne Dinge zu haben
wir können auch eine ganze Weile ohne schöne Dinge leben
aber wenn wir in einer Gefahr nicht ausweichen
sind wir wahrscheinlich tot
damals zumindest
heute sind die Gefahren ein bisschen anders
aber sie bedrohen auch unsere Lebensgrundlage
und
das ist halt der Grund warum
negative Dinge
stärker wahrgenommen werden
das sehen wir halt auf so so vielen Ebenen
also sowohl jetzt bei
in einem Freizeitaktivitäten
Kontext wie bei Videospiele
aber wir sehen das halt eben auch bei den Informationsverarbeitung
von Medien und
Nachrichten und das
Headlines die
negativ formuliert sind oder die irgendwie
so einen kritischen
Markt haben dass die mehr geklickt werden
weil das unser System sagt
das ist ein viel relevanter Reiz
das ist da eine Gefahr die müssen wir
wahrnehmen da müssen wir mit umgehen lernen
als das ist ganz nett ist ganz schön
aber es ist jetzt
vielleicht nur Bonus mehr oder weniger
und dadurch
haben wir tatsächlich
medial auch ein bisschen ein Problem
mit
mit negativen Schlagzeilen
mit der Verzerrung quasi
mit dieser Perspektivdarstellung
von hauptsächlich negativen Sachen

weil es eben mehr klickt weil es mehr Aufmerksamkeit
zieht
das hat mich gerade
also Entschuldigung das hat mir gerade
ein gedankliches Tor geöffnet
ich werde das
nicht wieder mit den gleichen Augen sehen
ich finde das für das super spannend
ich möchte deshalb einfach
mit einer good news schließen und sagen
doch wir machen irgendwann im Podcast über Undertale
ja es gibt auch noch gute
Nachrichten
in dieser bedrückenden Welt
weißt du was mich
ich könnte diesen Podcast sogar mit einem
Comic Relief schließen
ich könnte ihn sogar mit einem Witz schließen
den ich vorhin als wir angefangen haben
gerne gemacht hätte
pass auf
als ich vorhin ganz am Anfang dieses Podcast gesagt habe
ich bin meine top 25 liebsten Spiele durchgegangen
und zwei Drittel davon sind düster
habe ich danach einen Gedanken gehabt was ich hätte sagen können
und dachte oh mein Gott das wäre richtig witzig gewesen
das einzige Spiel auf dieser Liste
was nicht super düster ist
ist Mickey's Racing Adventure
für den Gamble Color
aber auf dem Gamble Color war immerhin der Bildschirm
düster
okay
ein wundervoller Schlusspunkt
für diese Diskussion über düster
des Settings
vielen Dank Julina, dass du wieder bei uns warst
das hat sehr viel Spaß gemacht
wo findet man mehr von dir
wo kann man dich
im Internet?
im Internet findet man mich
natürlich auf Twitter
man findet mich auf Instagram mit dem tag

jolythepsych
und seit kurzem bin ich auch auf Twitch
mit regelmäßigen Streams da auch unter
jolythepsych
genau da
rede ich auch viel über
Psychologie, General Mental Health
aber tatsächlich auch über Psychologie
in Videospielen, gucke mir besonders Spiele an
die das auch thematisieren
ich gucke so ein bisschen
wie ist die Darstellung davon
genau das ist wo man mich findet
und natürlich
jetzt schon mehrfach bei euch
im super lieben Setting beim GameStarTalk
vielen Dank
und auch gerne wieder
Geraldine und mich findet ihr natürlich auch hier
wir sind immer hier, wir gehen nicht weg
also keine Angst
wenn ihr uns tatsächlich mal live erleben
möchtet
also physisch tatsächlich vor Ort als richtige Menschen
dann könnt ihr das auf dem
Geek Festival 2023
in München, da gibt es den GameStar Podcast
nämlich live auf der Bühne
am 28. und am
29. Juli
und am 29. Juli gibt es außerdem
ein Konzert, ein Live-Konzert
von unserem Kollegen Julius Busch
mehr Infos zum Programm
und Tickets findet ihr unter
geek-festival.de
und wie gesagt, vielleicht
sieht man sich dort wieder
von dieser Ausgabe
bei GameStarTalk und dem GameStar Podcast
Macht's gut und bis zum nächsten Mal
Tschüss